

G1_DE.fm Seite 1 Donnerstag, 22. Juni 2006 5:52 17

GUITAR EFFECTS PEDAL

G1

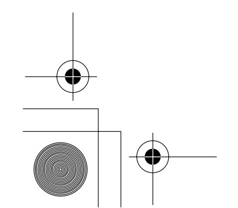
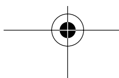
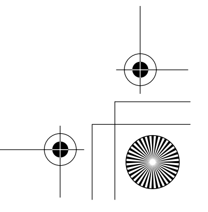
Bedienungsanleitung

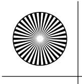
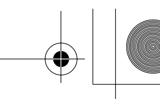
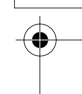
Vielen Dank, dass Sie sich für das *ZOOM G1* (im Folgenden einfach "*G1*" genannt) entschieden haben.
Bitte nehmen Sie sich Zeit und lesen Sie dieses Handbuch sorgfältig durch, um dieses Gerät bis ins Detail kennenzulernen. So wird neben optimaler Leistung eine hohe Betriebssicherheit gewährleistet.

Bewahren Sie das Handbuch zu Referenzzwecken auf.

Inhalt





SICHERHEITSHINWEISE / Gebrauchshinweise

SICHERHEITSHINWEISE

Zum Schutz vor Schäden weisen verschiedene Symbole in diesem Handbuch auf Warnmeldungen und Vorsichtsmaßnahmen hin. Diese Symbole haben die folgende Bedeutung:



Dieses Symbol kennzeichnet Anmerkungen zu besonders großen Gefahrenquellen. Missachtung und Fehlbedienung können zu schweren Verletzungen bis hin zum Todesfall führen.



Dieses Symbol kennzeichnet Erklärungen zu weiteren Gefahrenquellen. Missachtung und Fehlbedienung können zu Verletzungen oder zu Schäden am Gerät führen.

Bitte beachten Sie die folgenden Sicherheitshinweise und Vorkehrungen, damit Sie das G1 gefahrenfrei nutzen können.



Stromversorgung

Da die Leistungsaufnahme des Geräts relativ hoch ist, sollten Sie es wenn möglich immer mit einem Netzteil betreiben. Für den Batteriebetrieb sollten Sie ausschließlich Alkaline-Batterien verwenden.

[Betrieb mit Netzteil]

- Vergewissern Sie sich, dass ein Netzteil mit einer Leistungs von 9 V DC, 300 mA benutzt wird, bei dem der Innenleiter der Minuspol ist (Zoom AD-0006). Andere Netzteile können Schäden am Gerät verursachen und stellen ein Sicherheitsrisiko dar.
- Schließen Sie das Netzteil an einer Netzbuchse an, die in dem dafür vorgeschriebenen Spannungsbereich arbeitet.
- Um das Netzteil aus der Netzbuchse zu entfernen, ziehen Sie am Netzteil selbst, jedoch nie am Anschlusskabel.
- Bei Gewitter oder längerer Lagerung trennen Sie das Netzteil vom Netzanschluss.

[Batteriebetrieb]

- Verwenden Sie vier herkömmliche IEC R6 Alkaline-Batterien (Typ AA).
- Das G1 bietet keine Möglichkeit zum Wiederaufladen.
- Kontrollieren Sie anhand der Beschriftung der Batterien, dass Sie den richtigen Typ verwenden.
- Wenn Sie das Gerät für eine längere Zeit nicht nutzen, entfernen Sie die Batterien.
- Wenn die Batterien ausgelaufen sind, säubern Sie das Batteriefach sowie die Kontakte sorgfältig, um alle Reste der Batterieflüssigkeit zu entfernen.
- Während dem Betrieb sollte das Batteriefach immer geschlossen sein.



Betriebsumgebung

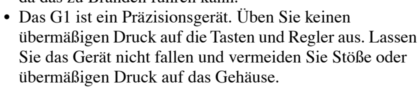
Zum Schutz vor Feuer, Stromschlag und Fehlfunktion sollten Sie Ihr G1 nur in Umgebungen verwenden, wo es nicht:

- extremen Temperaturen
- Hitzequellen wie Heizstrahlern oder Öfen
- hoher Luft- oder Umgebungsfeuchtigkeit
- Staub oder Sand
- starken Erschütterungen ausgesetzt ist.



Handhabung

- Stellen Sie niemals Flüssigkeitsbehälter wie Vasen auf das G1, da das zu einem Stromschlag führen kann.
- Stellen Sie keine Feuerquellen wie Kerzen auf dem G1 ab, da das zu Bränden führen kann.



- Das G1 ist ein Präzisionsgerät. Üben Sie keinen übermäßigen Druck auf die Tasten und Regler aus. Lassen Sie das Gerät nicht fallen und vermeiden Sie Stöße oder übermäßigen Druck auf das Gehäuse.
- Achten Sie darauf, dass keine Fremdkörper (Münzen, Nadeln etc.) oder Flüssigkeiten in das Innere des Geräts gelangen.



Verkabelung der Ein-und Ausgangsbuchsen

Bevor Sie Kabel einstecken oder abziehen, müssen Sie das G1 und alle angeschlossenen Geräte ausschalten. Vor dem Transport müssen alle Kabel und der Netzadapter vom G1 abgezogen werden.



Änderungen am Gerät

Öffnen Sie niemals das Gehäuse des G1 und versuchen Sie nicht, das Gerät zu modifizieren. Das kann zu Schäden am Gerät führen.



Lautstärke

Betreiben Sie das G1 nicht länger mit voller Lautstärke, da dies Ihr Gehör schädigen könnte.



Gebrauchshinweise

Elektrische Einstreuungen

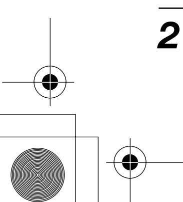
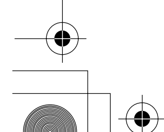
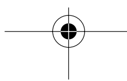
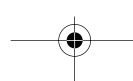
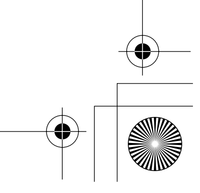
Aus Sicherheitsgründen bietet das G1 größtmöglichen Schutz vor elektromagnetischer Strahlung im Inneren des Gerätes und von außen. Geräte, die gegenüber diesen Interferenzen sehr empfindlich sind oder starke elektromagnetische Strahlung aussenden, sollten nicht in der Nähe des G1 betrieben werden, da Einstreuungen nicht gänzlich ausgeschlossen werden können.

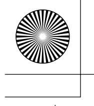
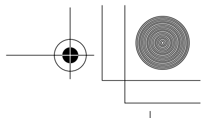
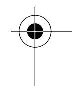
Elektromagnetische Interferenzen können bei allen elektronischen Geräten, darunter auch dem G1, Fehlfunktionen und Datenverluste auslösen. Beachten Sie diese Punkte, um das Risiko eventueller Schäden möglichst gering zu halten.

Reinigung

Verwenden Sie zum Reinigen des G1 ein trockenes Tuch. Falls nötig, befeuchten Sie das Tuch leicht. Verwenden Sie keine aggressiven Reinigungs-, Lösungsmittel (wie Farbverdünner oder Reinigungsbenzin) oder Wachse, weil diese die Oberfläche angreifen und beschädigen können.

Bitte bewahren Sie dieses Handbuch als Referenz an einem geeigneten Ort auf.

Begriffe in diesem Handbuch

In diesem Abschnitt werden wichtige Begriffe erklärt, die im G1-Handbuch häufig benutzt werden.

IN → COMP/EFX – DRIVE – EQ – ZNR – AMP – MODULATION – DELAY – REVERB → OUT

■Effekt-Modul

Wie in der Abbildung dargestellt, kann man sich das G1 als Kombination von Einzeleffekten vorstellen, Jeder Effekt wird als Effekt-Modul bezeichnet. Neben Modulen wie DRIVE und MODULATION enthält das G1 auch ein Modul zur Rauschunterdrückung und Amp-Simulation (ZNR/AMP). Parameter wie die Effekt-Intensität können individuell für jedes Modul eingestellt werden. Zudem können Sie die Module an- und abschalten.

■Effekt-Typ

Für einige Effekt-Module gibt es mehrere verschiedene Effekt-Typen. So integriert das MODULATION-Modul einen Chorus, Flanger, Pitch Shifter, ein Delay und andere Effekt-Typen. Es kann immer nur einer dieser Effekte aktiv sein.

■Effekt-Parameter

Alle Effekt-Module integrieren mehrere Parameter, die als Effekt-Parameter bezeichnet werden. Ein Effekt-Modul ähnelt einem Bodeneffekt, bei dem die Parameter den Klang und die Effekt-Intensität ähnlich wie Hardware-Regler steuern.

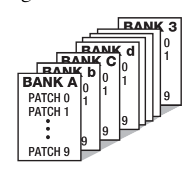
■Patch

Im G1 werden Kombinationen aus Effekt-Modulen, die gemeinsam gespeichert werden, als Patches bezeichnet. Ein Patch enthält Informationen über den On/Off-Status jedes Effekt-Moduls, über den Effekt-Typ in jedem Modul und über die Einstellungen der Effekt-Parameter. Im internen Speicher des G1 können bis zu 80 Patches abgelegt werden.

■Bänke und Bereiche

Eine Kombination aus 10 Patches wird als Bank bezeichnet. Im Speicher des G1 sind insgesamt acht Bänke (A bis d, 0 bis 3) gespeichert. Die Bänke A – d bilden den überschreibbaren User-Bereich. Die Bänke 0 bis 3 enthalten schreibgeschützte Patches.

Die Patches in jeder Bank sind von 0 bis 9 nummeriert. Zur Patch-Auswahl verwenden Sie das Format "A1" (Patch 1 in Bank A), "06" (Patch 6 in Bank 0) usw..



■Mode

Der interne Status des G1 wird als Betriebsmodus bezeichnet. Im "Play-Modus" können Sie Patches anwählen und diese zum Spielen Ihres Instruments verwenden. Im "Edit-Modus" können Sie die Effekte verändern. Zudem steht ein "Rhythm-Modus" zur Verfügung, in dem Sie Einstellungen für die Rhythmus-Funktion vornehmen. Zur Auswahl zwischen diesen drei Modi dient der Modul-Wahlschalter.

Batteriebetrieb des G1

1. Drehen Sie das G1 auf den Rücken und öffnen Sie die Batteriefachabdeckung.

2. Setzen Sie vier neue IEC-R6-Batterien (Typ AA) ein.

Die Polarität der beiden Batteriesätze ist umgekehrt.

3. Schließen Sie die Batteriefachabdeckung wieder.

Schieben Sie die Abdeckung in die Aussparung, bis sie hörbar einrastet.

Rückansicht des G1

Abdeckung

Vier IEC-R6-Batterien (Typ AA)

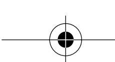
Lasche

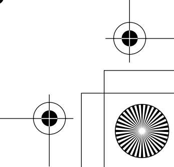
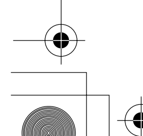
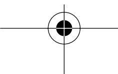
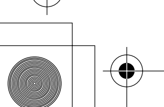
Schieben Sie die Lasche nach hinten und entfernen Sie die Abdeckung.

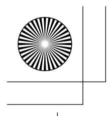
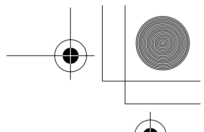
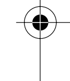
Verwenden Sie vier IEC-R6-Batterien (Typ AA).

Wenn die Kapazität erschöpft ist, erscheint die Meldung "bt" im Display.

Bei Batteriebetrieb empfiehlt es sich, das Gitarrenkabel aus der Buchse [INPUT] zu entfernen, wenn das Gerät nicht benutzt wird. So wird die Batterie geschont.



G1_DE.fm Seite 4 Donnerstag, 22. Juni 2006 5:52 17

Bedienelemente und Funktionen / Anschlüsse

Bedienoberfläche

Modul-Wahlschalter

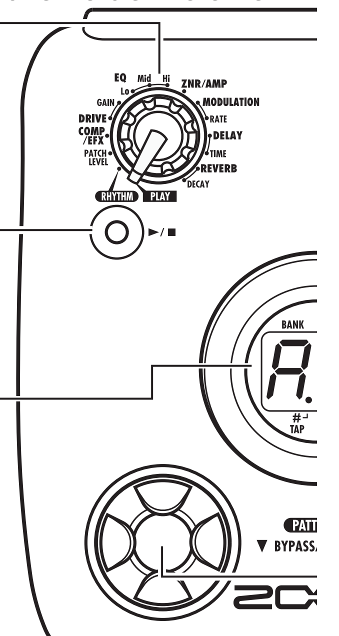
Schaltet zwischen Play-, Edit- und Rhythm-Modus um. Im Edit-Modus wählen Sie mit dem Regler das Modul zur Bearbeitung aus.

RHYTHM [►/■]-Taste

Im Play- und Rhythm-Modus starten und stoppen Sie mit diesem Taster das Rhythmus-Pattern.
Im Edit-Modus wählen Sie damit das Modul, das Sie mit dem Pedal steuern.

Display

Zeigt die Patch-Nummer, den eingestellten Wert und andere Informationen zum Betrieb des G1 an.



[INPUT]-Buchse

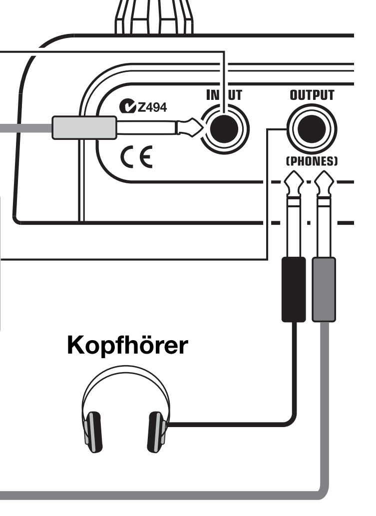
Dient zum Anschluss der Gitarre. Im Batteriebetrieb wird das Gerät durch das Einstecken des Gitarrenkabels eingeschaltet.

Gitarre

Im Batteriebetrieb des G1 sollten Sie das Gitarrenkabel aus der Buchse [INPUT] entfernen, um die Spannung der Batterie möglichst lange aufrecht zu erhalten.

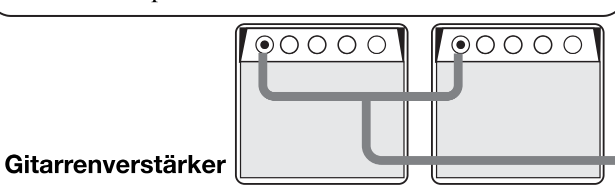
Rückseite





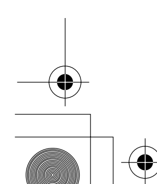
[OUTPUT/PHONES]-Buchse

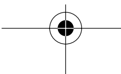
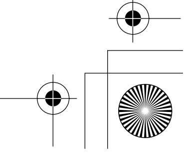
Diese Stereoklinkenbuchse dient zum Anschluss an den Gitarrenverstärker. Mit Hilfe eines Y-Kabels speisen Sie das Signal auf zwei Verstärker oder Sie schließen hier einen Kopfhörer an.

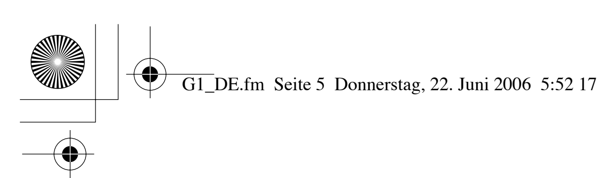


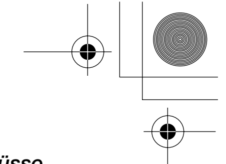
Kopfhörer

Gitarrenverstärker







[VALUE]-Regler
Dieser Regler steuert den Pegel von Effektparametern oder des gesamten Patches. Während der Rhythmus-Wiedergabe steuert er die Rhythmus-Lautstärke und das Tempo. Zudem wird mit ihm die Referenzfrequenz des Tuners eingestellt.

[BANK UP•TAP]-Taste
Im Play-Modus schalten Sie mit dieser Taste zur nächsthöheren Bank. Im Rhythm-Modus steuern Sie damit das Tempo des Rhythmus-Patterns.
Im Edit-Modus können Sie damit manuell Parameter spezifizieren, die sich auf Timing und Cycle beziehen.

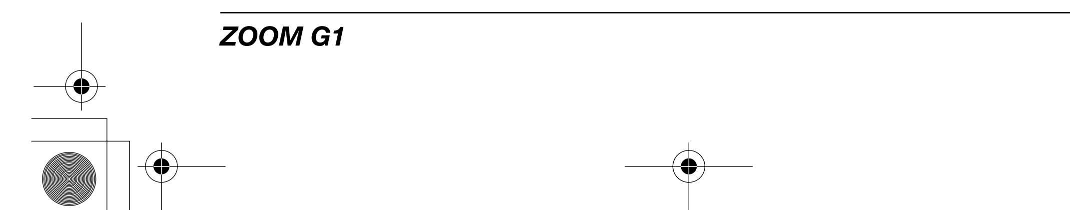
[STORE]-Taste
Dient zum Speichern editierter Patches im Speicher.

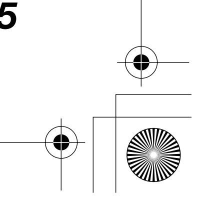
[▼]/[▲]-Fußtaster
Diese Taster dienen zur Auswahl von Patches, zur Steuerung des Tuners und anderem.

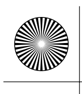
Netzteil

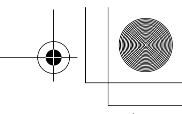
[DC IN]-Buchse
An dieser Buchse kann ein Netzteil (ZOOM AD-0006) mit einer empfohlenen Ausgangsleistung von 9Volt DC 300 mA (Innenleiter ist Minus) angeschlossen werden.

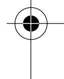
[CONTROL IN]-Buchse
Dient zum Anschluss einer optionalen Fußschalters (FS01) oder Expression-Pedals (FP01/FP02).











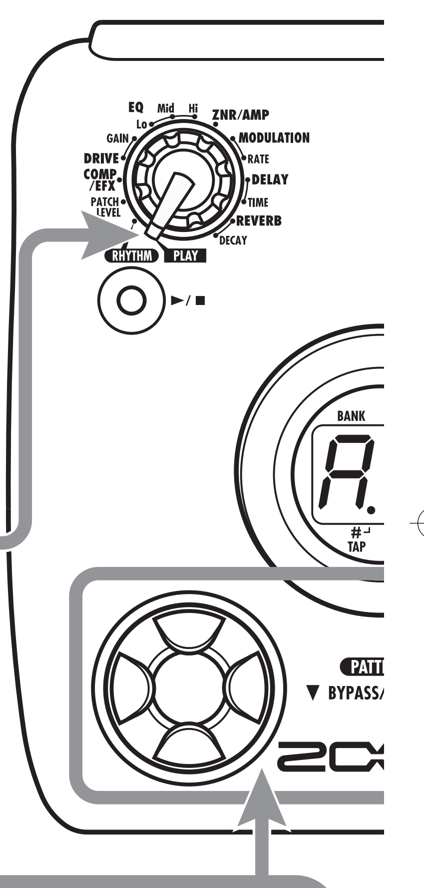


Auswahl eines Patches

Um die verschiedenen Effekte im G1 auszuprobieren, empfehlen wir Ihnen, einfach auf Ihrem Instrument zu spielen, während Sie die Patches umschalten.

1 Einschalten

- **Im Batteriebetrieb des G1 stecken Sie ein geschirmtes Monokabel in die Buchse [INPUT] auf der Rückseite des G1.**
- **Für den Netzbetrieb des G1 stecken Sie das Netzteil in eine Steckdose und das Netzkabel in die Buchse [DC IN] auf der Rückseite des G1.**
- **Schalten Sie den Gitarrenverstärker ein und steuern Sie ihn nach Bedarf aus.**



2 Auswahl des Play-Modus

- **Bringen Sie den Modul-Wahlschalter in die Position "PLAY".**

Die aktuelle Bank und Patch-Nummer werden im Display angezeigt.



HINWEIS

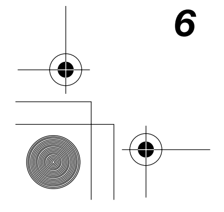
Direkt nach dem Einschalten befindet sich das G1 im Play-Modus, auch wenn der Modul-Wahlschalter auf eine andere Option eingestellt ist.

3 Auswahl eines Patches

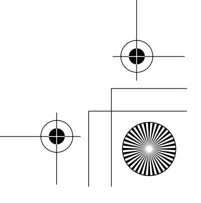
- **Mit den Fußtastern [▼]/[▲] schalten Sie das Patch um.**

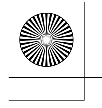
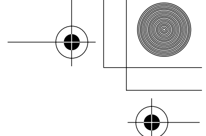
Mit dem Fußtaster [▼] rufen Sie das nächstniedrigere, mit dem Fußtaster [▲] das nächsthöhere Patch auf.

Durch wiederholtes Drücken eines Fußtasters schalten Sie sich in dieser Reihenfolge A0 – A9 ... d0 – d9 → 00 – 09 ... 30 – 39 → A0 (oder umgekehrt) durch alle Patches.

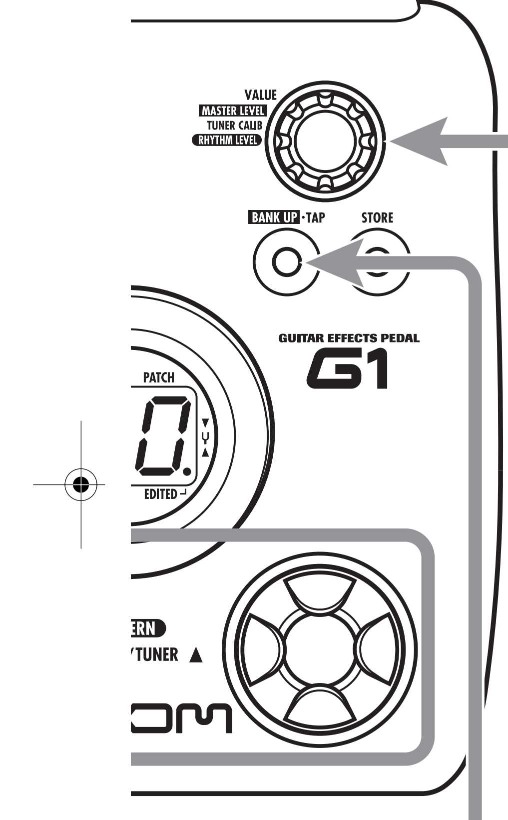






G1_DE.fm Seite 7 Donnerstag, 22. Juni 2006 5:52 17



5 Einstellen der Master-Lautstärke

- **Mit dem Regler [VALUE] stellen Sie die Master-Lautstärke im Play-Modus ein.**

Wenn Sie den Regler [VALUE] bedienen, wird der aktuelle Wert der Master-Lautstärke kurz kurz im Display eingeblendet.



Der Regelbereich ist 0 – 98, 1.0. Nach dem Aus- und Einschalten wird die Master-Lautstärke auf den Wert 80 zurückgesetzt.

ANMERKUNG

Bei Einsatz eines Kopfhörers regeln Sie damit die Abhörlautstärke.

4 Direktauswahl einer Bank

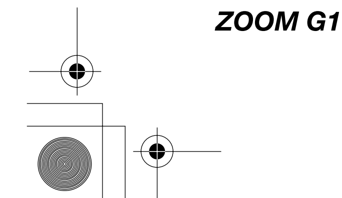
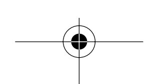
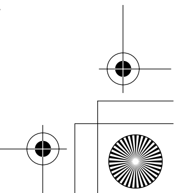
- **Mit der Taste [BANK UP•TAP] wählen Sie die Bänke A - d, 0 - 3 direkt aus.**

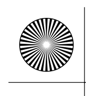
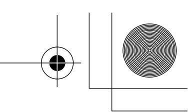
Jeder Tastendruck schaltet zur nächshöheren Bank.

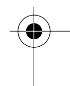
ANMERKUNG

Im Play-Modus können Sie die Bank auch mit dem Fußschalter (FS01) umschalten (→ S. 16).





Gebrauch des Tuners

Das G1 verfügt über einen autochromatischen Tuner. Um das Stimmgerät zu nutzen, müssen Sie alle internen Effekte in den Bypass-Modus (vorübergehend deaktiviert) schalten oder das Gerät muten (Direkt- und Effektsound werden stummgeschaltet).

1 Bypass- oder Mute-Schaltung

• Bypass-Schaltung des G1

Tippen Sie im Play- oder Rhythm-Modus (→ S. 10) kurz die Fußtaster [▼]/[▲] gemeinsam an.

bP

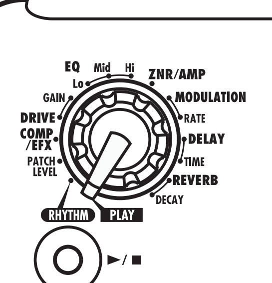
• Mute-Schaltung des G1

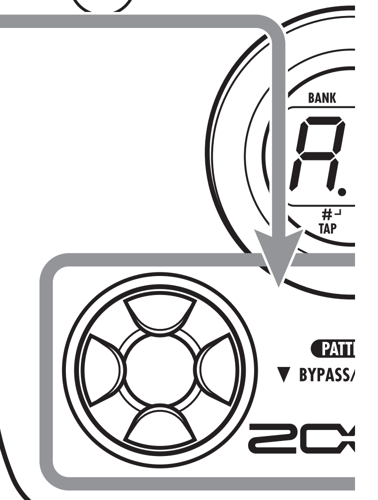
Halten Sie im Play- oder Rhythm-Modus (→ S. 10) die Fußtaster [▼]/[▲] gemeinsam für mindestens 1 Sekunde gedrückt.



ANMERKUNG

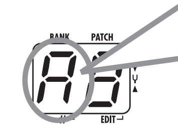
Im Edit-Modus können Bypass und Mute nicht aktiviert werden.





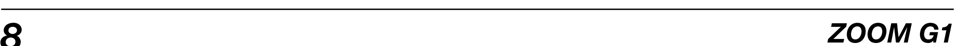
2 Stimmen des Instruments

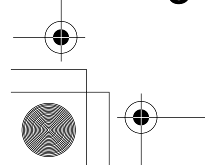
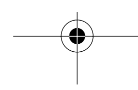
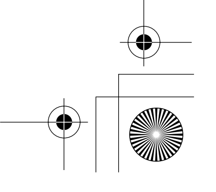
• Spielen Sie eine leere Saite zum Stimmen an und stellen Sie die Tonhöhe ein.

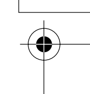
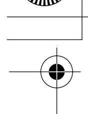


Auf der linken Display-Seite wird die Note angezeigt, die der aktuellen Stimmung am nächsten kommt.

A = A	D = d	G = G
A# = A.	D# = d.	G# = G.
B = b	E = E	
C = C	F = F	
C# = C.	F# = F.	





3 Ändern der Referenzstimmung des Tuners

Bei Bedarf können Sie die Referenzstimmung des G1 nachjustieren.

- **Drehen Sie den Regler [VALUE].**

Wenn Sie den Regler [VALUE] im Bypass-/Mute-Status bedienen, wird die aktuelle Referenzstimmung kurz im Display eingeblendet. Die Voreinstellung ist 40 (mittleres A = 440 Hz).



- **Nun können Sie die Stimmung mit dem [VALUE]-Regler im Bereich von 35 - 45 (mittleres A = 435 bis 445 Hz) einstellen.**



Wenn Sie den [VALUE]-Regler loslassen, kehrt das Display in den vorherigen Status zurück.

ANMERKUNG

Nach dem Aus- und Einschalten wird die Referenzstimmung wieder auf 40 (mittleres A = 440 Hz) zurückgesetzt.

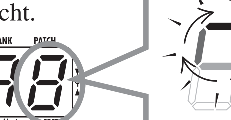


4 Rückkehr zum Play-Modus

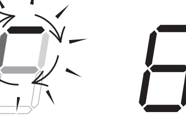
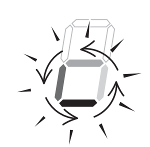


- **Drücken Sie einen der Fußtaster [▼]/[▲].**

Das Symbol auf der rechten Display-Seite zeigt, wie stark die Stimmung abweicht.

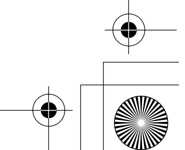
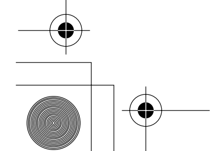
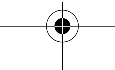


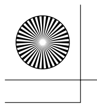
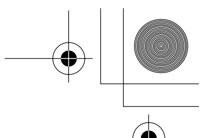
Zu hoch **Stimmung korrekt** **Zu tief**

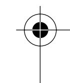



Stimmen Sie die anderen Saiten nach demselben Muster.

Je stärker die Verstimmung ist, desto schneller dreht sich die Anzeige



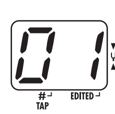
Gebrauch der Rhythmus-Funktion

Das G1 verfügt über eine integrierte Rhythmus-Funktion, mit der Sie realistische Drum-Sounds in verschiedenen Patterns wiedergeben können. Die Rhythmus-Funktion steht im Play- und im Rhythm-Modus zur Verfügung. Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie die Funktion im Rhythm-Modus verwenden.

1 Auswahl des Rhythm-Modus

- **Stellen Sie den Modul-Wahlschalter auf die Position "RHYTHM".**

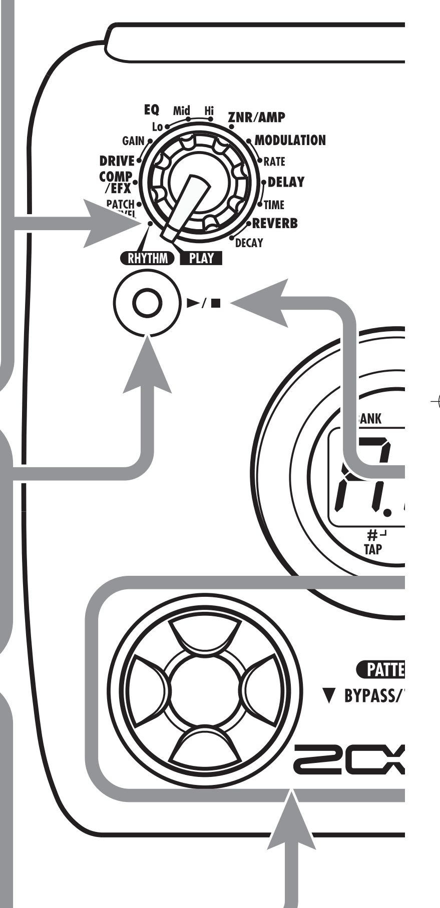
Die Nummer des aktuellen Rhythmus-Patterns (01 - 40) erscheint im Display.
Im Rhythm-Modus ist das zuletzt gewählte Patch aktiv. Eine Patch-Umschaltung oder Lautstärkeänderung ist nun nicht möglich.



HINWEIS

- Die Rhythm-Funktion kann auch im Play-Modus genutzt werden.
- Im Play-Modus können Sie weder das Rhythmus-Pattern umschalten noch die Rhythmus-Lautstärke und das Tempo ändern.





2 Starten der Rhythm-Funktion

- **Mit der Taste RHYTHM [►/■] starten Sie die Rhythmus-Funktion.**

ANMERKUNG

Während der Rhythmus-Wiedergabe ist der Reverb-Effekt deaktiviert.

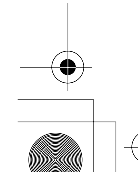
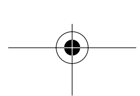
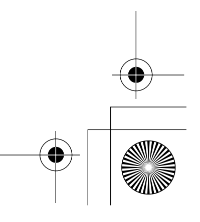
3 Auswahl eines Rhythmus-Patterns

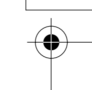
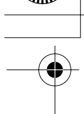
Das G1 hat 40 interne Rhythmus-Pattern. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 25.

- **Im Rhythm-Modus schalten Sie die Rhythmus-Pattern mit den Fußtastern [▼]/[▲] um.**

HINWEIS

Wenn Sie die beiden Fußtaster [▼]/[▲] im Rhythm-Modus auslösen, schaltet das G1 auf Bypass/Mute (→ S. 8). Die Rhythmus-Funktion kann nun auch benutzt werden.


4 Einstellen der Rhythm-Lautstärke

- **Der Regler [VALUE] steuert die Rhythm-Lautstärke.**

Wenn Sie den Regler [VALUE] bedienen, wird die aktuelle Einstellung (0 – 30) kurz im Display eingeblendet.



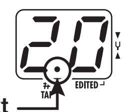
5 Einstellen des Tempos

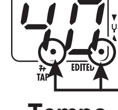
Sie können das Rhythmus-Pattern-Tempo von 40 – 250 BPM (Beats pro Minute) einstellen.

- **Zur stufenlosen Eingabe tippen Sie die Taste [BANK UP•TAP] einmal an und verändern den im Display angezeigten Tempo-Wert mit dem Regler [VALUE].**
- **Zur manuellen Eingabe tippen Sie die Taste [BANK UP•TAP] mindestens zweimal im gewünschten Intervall an.**

Das G1 analysiert automatisch das Intervall zwischen dem Auslösen der Taste und passt das Tempo entsprechend an (Tap-Tempo-Funktion).

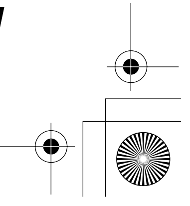
In diesem Moment wird der aktuelle Tempo-Wert (40 – 250) kurz im Display eingeblendet. Bei Werten von 100 bis 199 wird rechts unten nach der ersten Ziffer ein Punkt eingeblendet, ab Tempo 200 werden nach der ersten und zweiten Ziffer jeweils Punkte eingeblendet.





HINWEIS

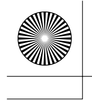
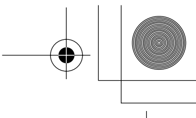
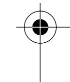
Im Rhythm-Modus können Sie das Tempo auch mit dem Fußschalter (FS01) eingeben (→ S. 17).

6 Stoppen der Rhythmus-Wiedergabe

- **Mit der Taste [►/■] stoppen Sie die Rhythmus-Wiedergabe.**

Das G1 kehrt in den vorherigen Modus zurück.

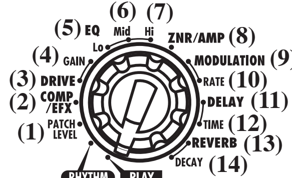
Editierung eines Patches

Die Patches im G1 können durch Ändern der Effekt-Parametereinstellungen beliebig editiert werden. Editieren Sie das aktuell gewählte Patch, um einen eigenen Sound zu erzeugen.

1 Auswahl des Effekt-Moduls/ Parameters

- **Wählen Sie mit dem Modul-Wahlschalter das gewünschte Effekt-Modul und den zu editierenden Parameter (siehe unten).**

Das EQ-Modul bietet drei Parameter, während die Module MODULATION, DELAY und REVERB jeweils zwei Parameter haben. Mit dem Modul-Wahlschalter können Sie direkt auf diese zugreifen.

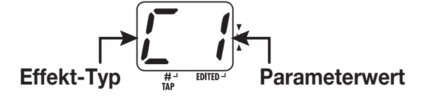


Type = Effekt-Typ
Prm = Parameter

(1) Patch Level (Prm)
(2) COMP/EFX-Modul (Type&Prm)
(3) DRIVE-Modul (Type)
(4) DRIVE-Modul (Prm)
(5) – (7) EQ-Modul (Prm)
(8) ZNR/AMP-Modul (Type&Prm)
(9) MODULATION-Modul (Type&Prm1)
(10) MODULATION-Modul (Prm2)
(11) DELAY-Modul (Type&Prm1)
(12) DELAY-Modul (Prm2)
(13) REVERB-Modul (Type&Prm1)
(14) REVERB-Modul (Prm2)

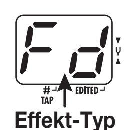
- **Type&Prm oder Type&Prm1**

Element, bei dem der Effekt-Typ (im Display links) und der Parameterwert (im Display rechts) gemeinsam eingestellt werden.



- **Type**

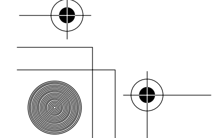
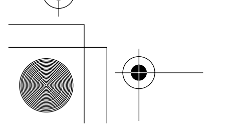
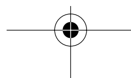
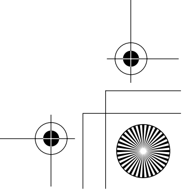
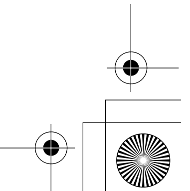
Element, bei dem nur der Effekt-Typ ausgewählt wird.

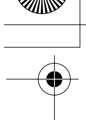


- **Prm oder Prm2**

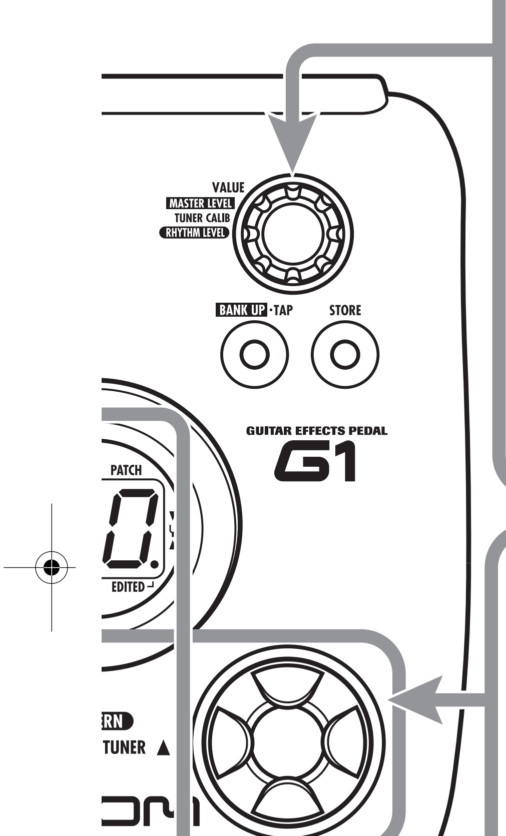
Element, bei dem nur der Parameterwert eingestellt wird.









2 Ändern der Einstellung

- **Mit dem [VALUE]-Regler ändern Sie den im Display anzgezeigten Effekt-Typ und Parameter.**

Wenn der Effekt-Typ und/oder Parameter verändert wurde, erscheint ein Punkt (.) rechts unten im Display. Das weist darauf hin, dass die Einstellung verändert wurde.



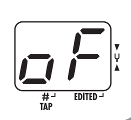
ANMERKUNG

Wenn der gewählte Parameter mit der Tap-Funktion (→ S. 18) eingestellt werden kann, können Sie durch mehrmaliges Antippen der Taste [BANK UP•TAP] ein Zeitintervall oder eine Geschwindigkeit eingeben.

3 An-/Abschalten eines Effekt-Moduls

- **Um das aktuell gewählte Effekt-Modul an-/abzuschalten, drücken Sie einen der Fußtaster [▼]/[▲].**

Die Anzeige "oF" erscheint im Display. Wenn Sie einen der Taster erneut auslösen, wird wieder der vorherige Status eingeblendet.



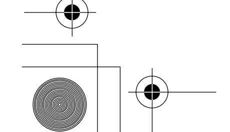
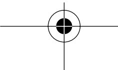
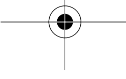
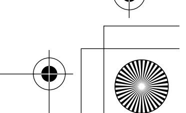
4 Verlassen des Edit-Modus

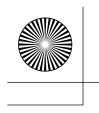
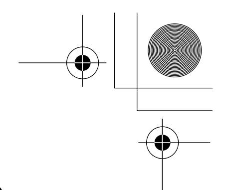
- **Um aus dem Edit- in den Play-Modus zurückzukehren, stellen Sie den Modul-Wahlschalter auf "PLAY".**

ANMERKUNG

Wenn Sie in den Play-Modus zurückkehren und Änderungen vorgenommen haben, leuchtet der Punkt rechts unten im Display. Wenn Sie nun ein anderes Patch anwählen, gehen die Änderungen verloren, sofern Sie das Patch nicht speichern. Um die Änderungen zu erhalten, speichern Sie das Patch wie auf Seite 14 beschrieben.

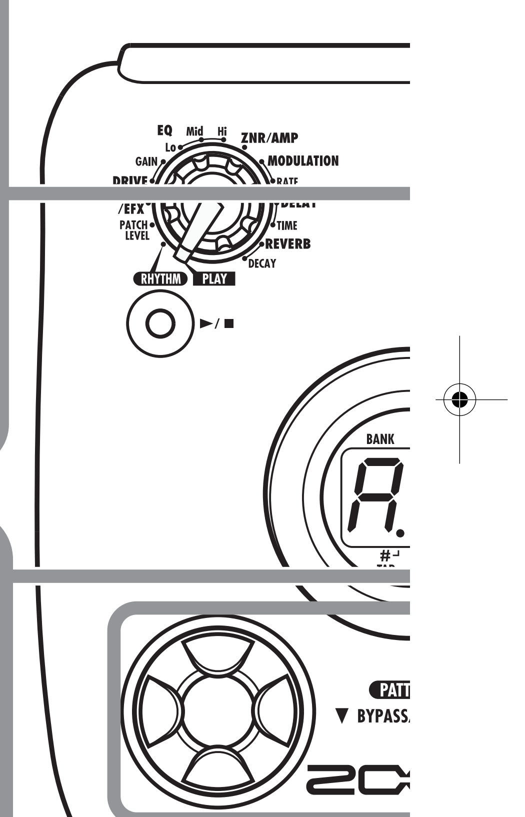


Speichern/Kopieren eines Patches

Ein editiertes Patch kann in einer Bank innerhalb des User-Bereichs (A – d) gespeichert werden. Sie können ein vorhandenes Patch auch an anderer Stelle speichern, um eine Kopie anzulegen.



1 Drücken Sie im Play- oder Edit-Modus die Taste [STORE].

- **Im Display blinken die Bank- und Patch-Nummern.**

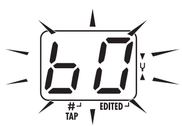
ANMERKUNG

Patches aus den Preset-Bänken 0 – 3 können nur geladen werden: Hier können Patches nicht gespeichert oder kopiert werden. Wenn Sie [STORE] drücken, während ein Patch aus dem Preset-Bereich aktiv ist, wird automatisch Patch "A0" (Bank A, Patch 0) als Speicher-/Kopierziel ausgewählt.



2 Wählen Sie die Zielbank für das Speichern/Kopieren

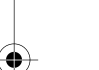
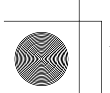
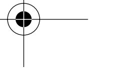
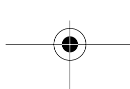
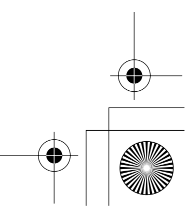
- **Die Zielbank für das Speichern/Kopieren wählen Sie mit der Taste [BANK UP•TAP].**

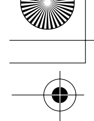
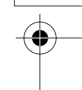


ANMERKUNG

- Als Speicher-/Kopierziel kann nur eine Bank aus dem User-Bereich A - d gewählt werden.
- Während dem Speicher-/Kopiervorgang kann der Fußschalter (FS01) nicht zum Umschalten der Bank genutzt werden.

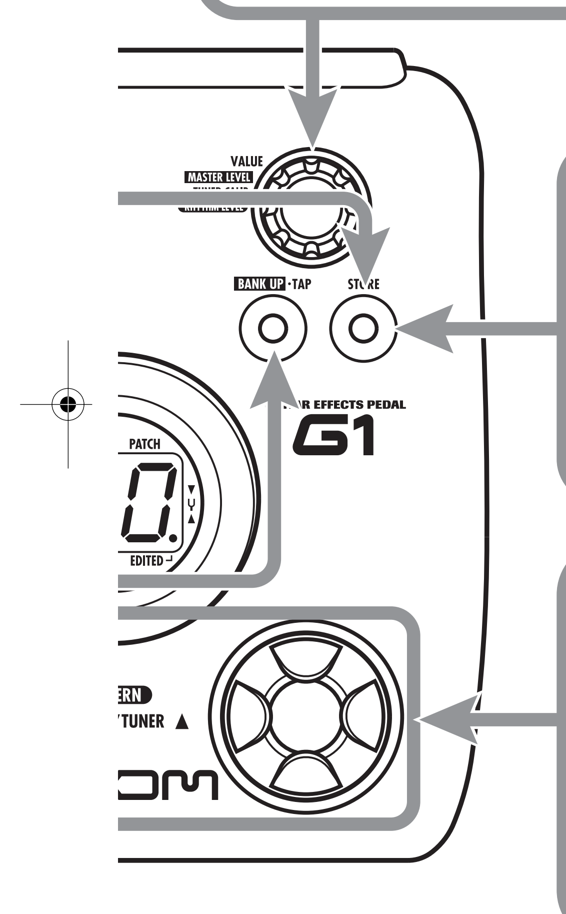


5 So brechen Sie den Speichervorgang ab

- Um den Speichervorgang abzubrechen, bedienen Sie den Regler [VALUE], bevor Sie die Taste [STORE] in Schritt 4 erneut auslösen.



4 Drücken Sie die Taste [STORE] erneut

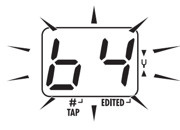
- Wenn der Speicher-/Kopiervorgang abgeschlossen ist, kehrt das G1 in den vorherigen Modus zurück, wobei das Ziel-Patch angewählt ist.

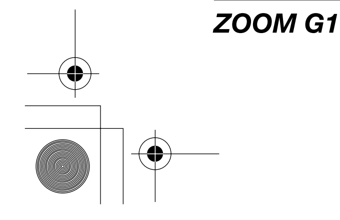


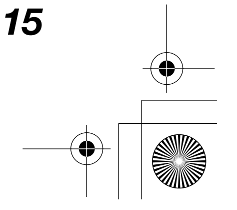


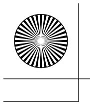
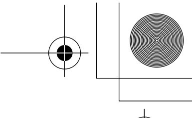
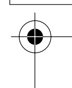
3 Geben Sie die Ziel-Patch-Nummer zum Speichern/Kopieren an

- Zur Angabe der Ziel-Patch-Nummer für das Speichern/Kopieren verwenden Sie die Fußtaster [▼]/[▲].







So ändern Sie die Art, wie Patches aufgerufen werden

Im Normalbetrieb wird ein Patch, das Sie im Play-Modus des G1 anwählen, sofort aktiviert. Das bedeutet, dass sich der Sound augenblicklich verändert, nachdem die Auswahl getroffen wurde.

In einigen Fällen, wenn beispielsweise das neue Patch nicht direkt auf das aktuell gewählte Patch folgt, ist diese Methode nicht ganz ideal, da sich der Sound mehrmals ändert, während Sie durch die Patches weiterschalten. In diesem Fall sollten Sie die Methode zur Patch-Auswahl auf "pre-select" einstellen. In diesem Modus wählen Sie zunächst Patch aus, das Sie als nächstes verwenden möchten, und führen einen weiteren Schritt aus, um es zu aktivieren.
Um die Betriebsart des G1 auf "pre-select" umzustellen, führen sie folgende Schritte aus.

1. Schalten Sie das G1 ein, während Sie den Fußtaster [▲] gedrückt halten.

Während der Startphase läuft die Meldung "PrE-SElEct" über das Display.

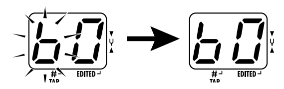
2. Im Play-Modus spezifizieren Sie das Patch, das Sie als nächstes nutzen wollen, mit den Fußtastern [▼]/[▲].

Mit dem Taster [BANK UP•TAP] oder einem an der Buchse [CONTROL IN] angeschlossenen Fußschalter schalten Sie die Bank um.

Im Display blinkt die neue Bank- oder Patch-Nummer, die Sie nach der soeben beschriebenen Methode angewählt haben. Bis zu diesem Moment hat sich der Sound noch nicht geändert.

3. Nachdem Sie das Patch spezifiziert haben, drücken Sie die Fußtaster [▼]/[▲] gemeinsam.

Die Patch-Änderung wird angenommen und die Nummer im Display leuchtet nun dauerhaft. Zudem ändert sich natürlich der Sound.



4. Um die herkömmliche Methode zur Patch-Auswahl wieder zu aktivieren, müssen Sie das Gerät lediglich aus- und wieder einschalten.

Die Methode zur Patch-Auswahl wird wieder auf den herkömmlichen Betrieb zurückgesetzt.

Gebrauch eines optionalen Fußschalters oder Pedals

Das G1 verfügt über eine [CONTROL IN]-Buchse zum Anschluss eines optionalen Fußschalters oder Expression-Pedals.
In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie diese Funktionalität verwenden.

Einsatz des Fußschalters (FS01)

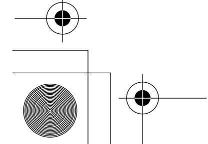
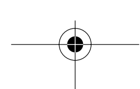
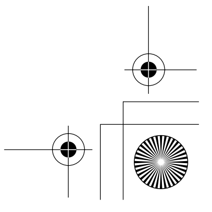
Schließen Sie den optionalen Fußschalter (FS01) an der Buchse [CONTROL IN] des G1 an und schalten Sie das Gerät ein. Nun können Sie die Bänke umschalten oder das Tempo für die Rhythmus-Patterns mit dem Fußschalter eintippen.

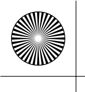
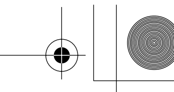
Abhängig vom aktuell gewählten Modus arbeitet der Fußschalter folgendermaßen.

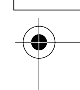
● **Play-Modus**

Mit einem Druck des Fußschalters wählen Sie die nächsthöhere Bank an.







● Rhythm-Modus

Wenn Sie den Fußschalter ein- oder mehrmals auslösen, analysiert das G1 das Intervall und passt das Tempo entsprechend an (Tap-Tempo-Funktion).

● Edit-Modus

Der Fußschalter hat keine Funktion.

Einsatz eines Expression-Pedals (FP01/FP02)

Wenn Sie ein Expression-Pedal (FP01/FP02) an der Buchse [CONTROL IN] des G1 anschließen, können Sie Effekt-Parameter in Echtzeit verändern oder das Pedal zur Steuerung der Lautstärke verwenden. Dabei können Sie für jedes Patch individuell festlegen und speichern, welcher Parameter über das Expression-Pedal gesteuert wird.

1. Stecken Sie das Kabel des FP01/FP02 in die Buchse [CONTROL IN] und schalten Sie das G1 ein.

2. Wählen Sie das Patch, in dem Sie das Expression-Pedal nutzen wollen.

3. Stellen Sie den Modul-Wahlschalter auf eine beliebige Position außer "PLAY" oder "RHYTHM".

Das G1 wechselt in den Edit-Modus.

4. Während Sie die Taste [RHYTHM] gedrückt halten, wählen Sie mit dem Regler [VALUE] das Modul, das Sie mit dem Expression-Pedal steuern. Die verfügbaren Einstellungen sind unten dargestellt.

Anzeige	Steuerziel
oF	Deaktiviert
uP	Lautstärke
HP	COMP/EFX-Modul
CP	DRIVE-Modul
nP	MODULATION-Modul
dP	DELAY-Modul
rP	REVERB-Modul

HINWEIS

- Im Abschnitt "Effekt-Typen und -Parameter" (Seite 19 - 24) weist ein Pedal-Symbol darauf hin, welcher Effekt-Typ/-Parameter mit dem Pedal gesteuert werden kann.
- Wenn ein Modul als Steuerziel ausgewählt wurde, aber der momentan für dieses Modul angewählte Effekt-Typ nicht mit einem Pedal-Symbol markiert ist, hat das Expression-Pedal keine Funktion.

5. Speichern Sie das Patch nach Bedarf.

Die Einstellung für das Expression-Pedal wird für dieses Patch gespeichert.

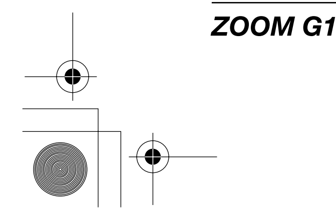
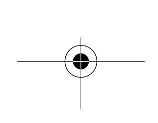
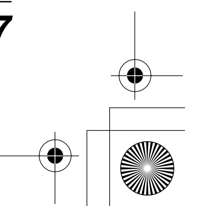
6. Wählen Sie das Patch im Play-Modus aus und bedienen Sie das Expression-Pedal.

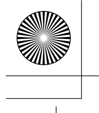
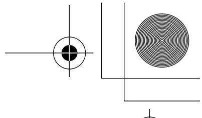
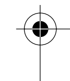
Der jeweilige Parameter wird verändert, wenn Sie das Pedal bedienen (wenn Sie das Pedal nach vorne durchdrücken, wird der Parameterwert angehoben).

Im Bypass-Modus fungiert das Expression-Pedal unabhängig von der Einstellung in Schritt 4 immer als Lautstärkepedal.

HINWEIS

Das Expression-Pedal arbeitet auch im Edit-Modus.

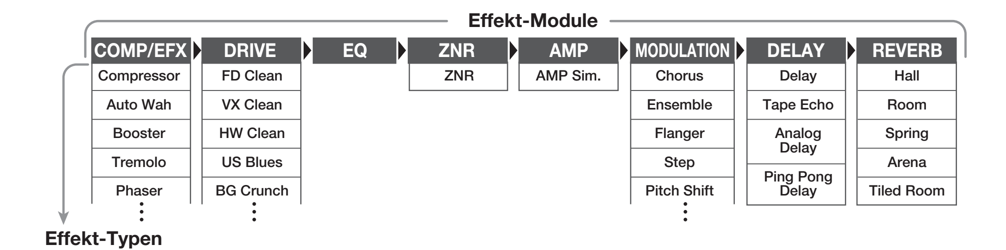




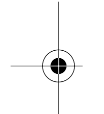
Effekt-Typen und -Parameter

Verkoppeln von Effekten

Die Patches im G1 bestehen aus acht seriell verschalteten Effekt-Modulen (siehe Abbildung unten). Sie können alle Effekt-Module gemeinsam oder nur ausgewählte Module verwenden, indem Sie diese an- bzw. abschalten.



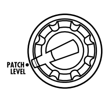
* Die Namen von Herstellern und Produkten in diesem Handbuch sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihres jeweiligen Besitzers. Die Namen sollen nur den Klangcharakter verdeutlichen und stehen in keiner Verbindung mit der ZOOM CORPORATION.



Bei einigen Effekt-Modulen können Sie den Effekt-Typ aus verschiedenen Optionen auswählen. So integriert das MODULATION-Modul einen Chorus, Flanger und andere Effekt-Typen. Das REVERB-Modul enthält die Optionen Hall, Room sowie weitere Effekt-Typen, aus welchen Sie einen auswählen können.

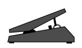
Erklärung der Symbole

● **Modulwahlschalter**



Das Modulwahlschalter-Symbol zeigt die Position des Reglers, bei der das entsprechende Modul/Parameter aufgerufen wird.

● **Expression-Pedal**



Ein Pedal-Symbol zeigt an, dass der Parameter mit dem Expression-Pedals (FP01/FP02) gesteuert werden kann.

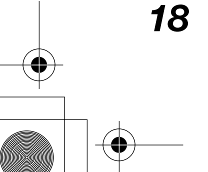
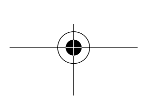
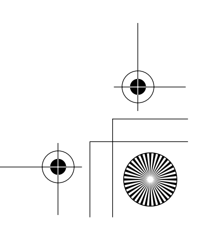
Wenn dieses Element angewählt ist, kann der Parameter in dem Modul mit einem angeschlossenen Expression-Pedal in Echtzeit gesteuert werden.

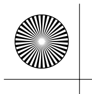
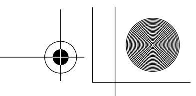
● **Tap**

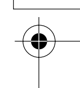


Ein [TAP]-Symbol in der Liste zeigt an, dass der Parameter mit dem Taster [BANK UP•TAP] eingestellt werden kann.

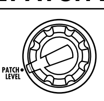
Wenn Sie das jeweilige Modul/Effekt-Typ im Edit-Modus anwählen und den Taster [BANK UP•TAP] wiederholt auslösen, wird der Parameter (wie z. B. die Modulationsrate oder Delay-Zeit) auf das Intervall eingestellt, in dem der Taster gedrückt wurde.




■PATCH LEVEL

	**PATCH LEVEL (Prm)** Bestimmt die Gesamtlautstärke des Patches.
2↔1.0	Steuert die Patch-Lautstärke im Bereich von 2 – 98, 1.0 aus. Der Wert 80 entspricht dem Nominalpegel (Ein- und Ausgangslautstärke sind identisch).

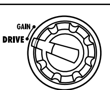
■COMP/EFX (Compressor/EFX)-Modul

Dieses Modul enthält die Effekte zur Dynamiksteuerung wie einen Kompressor sowie Modulationseffekte wie Tremolo und Phaser.

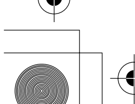
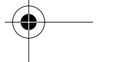
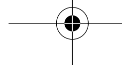
COMP/EFX	**COMP/EFX (Type&Prm)** Bestimmt den Effekt-Typ im COMP/EFX-Modul und seine Intensität.
C1↔C9	**Compressor** Hierbei handelt es sich um einen Kompressor im Stil des MXR Dynacomp. Er senkt laute Signalspitzen ab und hebt leisere Signalanteile an, wobei der Gesamtpegel in einem bestimmten Dynamikbereich gehalten wird. Höhere Werte sorgen für eine höhere Empfindlichkeit.
A1↔A9	**Auto Wah** Dieser Effekt variiert den Wah-Effekt in Abhängigkeit der Anschlagsstärke. Höhere Werte sorgen für eine höhere Empfindlichkeit.
b1↔b9	**Booster** Hebt den Pegel für einen dynamischen Sound an. Höhere Werte sorgen für eine höhere Aussteuerung.
t1↔t9	**Tremolo** Moduliert die Lautstärke periodisch. Höhere Werte führen zu einer schnelleren Modulationsrate.
P1↔P9	**Phaser** Dieser Effekt erzeugt einen pulsierenden Klangcharakter. Höhere Werte führen zu einer schnelleren Modulationsrate.
r1↔r9	**Ring Mod (Ring Modulator)** Dieser Effekt erzeugt einen metallisch klirrenden Sound. Höhere Werte sorgen für eine höhere Modulationsfrequenz.
S1↔S9	**Slow Attack** Dieser Effekt blendet die AttackPhase jeder einzelnen Note ein, was zu einem Geigen-ähnlichen Sound führt. Höhere Werte sorgen für eine langsamere Attack-Zeit.
u1↔u9	**Vox Wah** Dieser Effekt simuliert ein halb geöffnetes Vintage-Wah-Pedal von VOX. Höhere Werte sorgen für eine Betonung höherer Frequenzen.
c1↔c9	**Cry Wah** Dieser Effekt simuliert ein halb geöffnetes Vintage-Crybaby-Wah-Pedal. Höhere Werte sorgen für eine Betonung höherer Frequenzen.

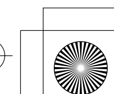
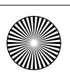
■DRIVE-Modul

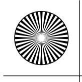
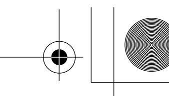
Dieses Modul enthält 20 verschiedene Distortion-Effekte sowie einen Akustikgitarren-Simulator. Dabei können die beiden Elemente DRIVE und GAIN getrennt voneinander eingestellt werden.

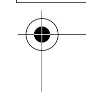
	**DRIVE (Type)** Dient zur Auswahl des Effekt-Typs im DRIVE-Modul.		
	**FD CLEAN** Clean-Sound eines Fender Twin Reverb ('65er Modell), den Gitarristen aus unterschiedlichen Musikrichtungen schätzen.		**VX Clean** Clean-Sound des Vox AC-30-Combos im Class-A-Betrieb



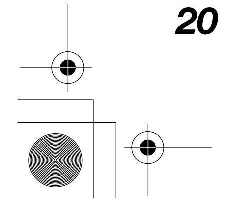



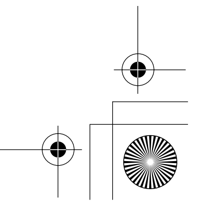


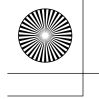
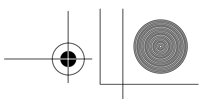
Anzeige	Effekt	Anzeige	Effekt
HW	**HW Clean** Clean-Sound des legendären britischen Vollröhren-Amps Hiwatt Custom 100.	bL	**US BLUES** Crunch-Sound eines Fender Tweed Deluxe '53.
bG	**BG CRUNCH** Fetter Sound des Mesa Boogie MkIII Combos.	MS	**MS #1959** Crunch-Sound des legendären Marshall 1959.
Md	**MS DRIVE** Hi-Gain-Sound eines Marshall JCM2000 Topteils.	PU	**PV DRIVE** Hi-Gain-Sound eines Peavey 5150, der für weltberühmten Hardrock-Gitarristen entwickelt wurde.
dd	**DZ Drive** Hi-Gain-Sound des handgefertigten deutschen Diezel-Gitarrenamps Herbert mit drei separat regelbaren Kanälen.	bd	**BG Drive** High-Gain-Sound des roten Kanals eines Mesa Boogie Dual Rectifiers (Vintage-Modus).
od	**Overdrive** Simulation des Boss OD-1, der als Erster das Konzept eines "Overdrives" darstellte.	GU	**Guv'nor** Simulation des Guv'nor-Verzerrers von Marshall.
dS	**dist +** Simulation des MXR Distortion+, der Verzerrer weltweit bekannt machte.	rt	**RAT** Simulation der PROCO RAT, die für ihre dreckige Distortion bekannt ist.
FF	**Fuzz Face** Simulation des Fuzz Face, das mit seinem schrillen Design und seinem knalligen Sound Rock-Geschichte geschrieben hat.	Mt	**Metal Zone** Simulation des Boss Metal Zone mit langem Sustain und dynamischen unteren Mitten.
Ed	**ExtremeDS** Hi-Gain-Sound mit dem weltweit höchstmöglichen Verzerrungsgrad.	Hb	**Hot Box** Simulation des kompakten Matchless HotBox Preamps mit internen Röhren.
Ft	**Flat Clean** Zooms originaler unbearbeiteter Clean-Sound.	Ld	**Lead** Weicher, höhenreicher Distortion-Sound.
Ac	**Aco.Sim** Dieser Effekt lässt eine E-Gitarre wie eine Akustische klingen.		

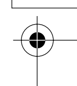
GAIN / DRIVE	**GAIN (Prm)**
	Steuert die Parameter im DRIVE-Modul.
Wen TYPE auf einen Distortion-Effekt-Typ eingestellt ist	
0↔30	**Gain** Steuert das Gain (Verzerrungsgrad) der Distortion-Effekt-Typen.
Wenn TYPE auf Aco.Sim eingestellt ist	
0↔10	**TOP** Steuert den spezifischen Saitenklang einer Akustikgitarre.

* Die Namen von Herstellern und Produkten in diesem Handbuch sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihres jeweiligen Besitzers. Die Namen sollen nur den Klangcharakter verdeutlichen und stehen in keiner Verbindung mit der ZOOM CORPORATION.








■EQ-Modul

Hierbei handelt es sich um einen 3-Band-Equalizer. In diesem Modul können die drei Objekte EQ LO, EQ MID und EQ HI individuell eingestellt werden.

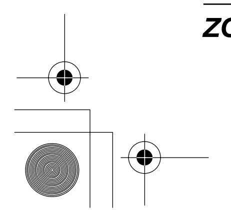
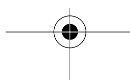
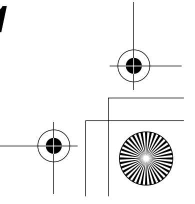
	EQ LO (Prm)		**EQ MID (Prm)**		**EQ HI (Prm)**
	Steuert das LO-Band des EQ-Moduls.		Steuert das MID-Band des EQ-Moduls.		Steuert das HI-Band des EQ-Moduls.
-18 ↔ 18	**Lo** Steuert den Hub im Bassbereich (160 Hz).	-18 ↔ 18	**Mid** Steuert den Hub in den Mitten (800 Hz).	-18 ↔ 18	**Hi** Steuert den Hub in den Höhen (3.2 kHz).

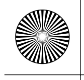
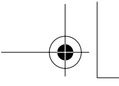
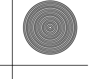
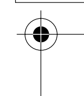
■ZNR/AMP (ZNR/Amp Simulator)-Modul

Dieses Modul vereint zwei Elemente. ZNR ist eine von ZOOM entwickelte Schaltung zur Unterdrückung von Nebengeräuschen. Sie dämpft Störgeräusche in Spielpausen ohne die Klangqualität anzutasten. Der Amp-Simulator ahmt den Klang verschiedener Lautsprecherboxen nach.

	ZNR/AMP (Type&Prm)
	Wählt gleichzeitig die ZNR-Empfindlichkeit und den Amp-Simulator-Typ an.
0 ↔ 9	**ZNR (ZOOM Noise Reduction)** Hierbei handelt es sich nur um die Rauschunterdrückung. Höhere Werte sorgen für einen stärkeren Effekt. Stellen Sie den Wert so hoch wie möglich ein, ohne dass das Nutzsignal unnatürlich an- oder abgeschnitten wird.
C0 ↔ C9	**Combo & ZNR** Kombination aus ZNR und dem Amp Simulator, die den Sound eines Combo-Amps mit geschlossener Hinterwand simuliert. Der Wert der rechten Ziffer steuert die ZNR-Empfindlichkeit.
b0 ↔ b9	**Bright Combo & ZNR** Kombination aus ZNR und dem Amp Simulator, die den Sound eines Combo-Amps mit offener Hinterwand simuliert. Der Wert der rechten Ziffer steuert die ZNR-Empfindlichkeit.
S0 ↔ S9	**Stack & ZNR** Kombination aus ZNR und dem Amp Simulator, die den Sound eines Topteils mit Box simuliert. Der Wert der rechten Ziffer steuert die ZNR-Empfindlichkeit.



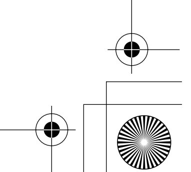
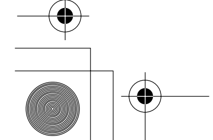
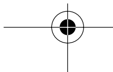




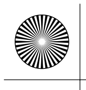
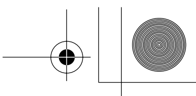





■MODULATION-Modul

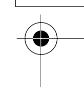
Dieses Modul beinhaltet Effekte wie Chorus, Pitch Shifter, Delay etc.. In diesem Modul können die Elemente MODULATION und RATE separat eingestellt werden.

	MODULATION (Type&Prm1)		**RATE (Prm2)**
	Dient zur Auswahl des Effekt-Typs im MODULATION-Modul und steuert gleichzeitig Parameter 1.		Steuert Parameter 2 im MODULATION-Modul.
	Chorus		**Rate**
C1↔C9	Mischt das Originalsignal mit variablen verstimmten Versionen, was zu einem vollen resonierenden Klang führt. Ein höherer Wert der rechten Ziffer sorgt für einen höheren Effektanteil.	1↔50	Bestimmt die Modulationsrate.
	Ensemble		
E1↔E9	Erzeugt dreidimensionalen Verschiebungen. Ein höherer Wert der rechten Ziffer sorgt für einen höheren Effektanteil.		
	Flanger		**Rate TAP**
F1↔F9	Erzeugt einen resonierenden und stark pulsierenden Klang. Ein höherer Wert der rechten Ziffer verstärkt den Effektcharakter.	1↔50	Bestimmt die Modulationsrate.
	Step		
S1↔S9	Spezialeffekt, der den Klang in Stufen verändert. Ein höherer Wert der rechten Ziffer verstärkt den Effektcharakter.		
	Pitch Shift		**Shift**
P1↔P9	Variiert die Tonhöhe des Originalklangs nach oben oder unten. Ein höherer Wert der rechten Ziffer erhöht das Mischungsverhältnis des Effektsignals in Bezug auf das Originalsignal.	-12↔-1 dt 1↔12 24	Bestimmt das Intervall der Verstimmung in Halbtönen. "dt" sorgt für einen Detune-Effekt.
	Mono Pitch		
M1↔M9	Hierbei handelt es sich um einen monophonen Pitch-Shifter mit (für Single-Notes) mit reduzierten Tonhöhenschwan-kungen. Ein höherer Wert der rechten Ziffer erhöht das Mischungsverhältnis des Effektsignals in Bezug auf das Originalsignal.		
	HPS (Harmonized Pitch Shifter)	C, Co d, do E F, Fo G, Go A, Ao b	**Key**
H1↔H9	Dieser intelligente Pitch Shifter generiert in Abhängigkeit eines voreingestellten Grundtons und einer Skala automatisch Harmonische einer Dur-Tonleiter. Ein höherer Wert der rechten Ziffer erhöht das Mischungsverhältnis des Effektsignals in Bezug auf das Originalsignal.		Bestimmt das tonale Geschlecht der benutzten Skala. Das Symbol "o" steht für #.
	Vibrato		**Rate TAP**
v1↔v9	Erzeugt ein automatisches Vibrato. Ein höherer Wert der rechten Ziffer sorgt für eine Betonung der Vibrato-Intensität.	1↔50	Steuert die Vibrato-Rate.

G1_DE.fm Seite 23 Donnerstag, 22. Juni 2006 5:52 17





b1↔b9	**Pitch Bend** Hier können Sie die Tonhöhe in Echtzeit mit einem Expression-Pedal verändern. Der Wert der rechten Ziffer steht für den Pitch-Change-Typ, der mit dem Expression-Pedal gesteuert wird (siehe Tabelle 1).	0↔1.0	**Pedal Position** Bestimmt den Anfangswert für das PitchShifting (der Wert, der aktiv ist, wenn das Pedal in der Ausgangsstellung ist). Die Lautstärkebalance zwischen Original- und Effektsignal ändert sich parallel mit der Einstellung für Parameter 1.

[Tabelle1]

Type&Prm1	Prm2=0 Pedal voll geöffnet (minimal)	Prm2=1.0 Pedal voll geschlossen (maximal)
b1	0 Cent	+1 Oktave
b2	0 Cent	+2 Oktaven
b3	0 Cent	-100 Cent
b4	0 Cent	-2 Oktaven
b5	0 Cent	-

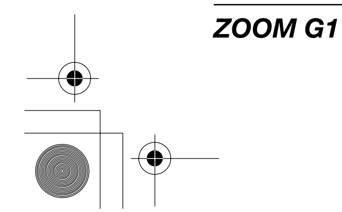
Type&Prm1	Prm2=0 Pedal voll geöffnet (minimal)	Prm2=1.0 Pedal voll geschlossen (maximal)
b6	-1 Oktave + Originalsound	+1 Oktave + Originalsound
b7	-700 Cent + Originalsound	+500 Cent + Originalsound
b8	Doubling	Detune + Originalsound
b9	-(0Hz) + Originalsound	+1 Oktave + Originalsound

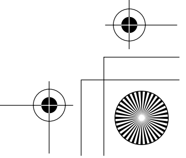
d1↔d9	**Delay** Dieses Delay bietet eine maximale Verzögerung von 2000 ms. Der Wert der rechten Ziffer erhöht das Mixverhältnis zwischen Effekt-Sound und Originalsignal und den Feedback-Anteil.	1↔2.0	**Time** TAP Bestimmt die Delay-Zeit. Im Bereich von 10 – 1000 Millisekunden wird die Einstellung in Schritten von 10 ms (1 – 99, 1.0), über 1 Sekunde in Schritten von 100 ms (1.1 – 2.0) vorgenommen.

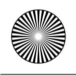
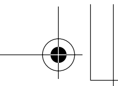
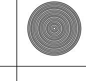
■DELAY-Modul

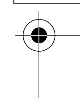
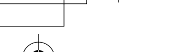
Dieses Modul enthält verschiedene Delay-Effekte. In diesem Modul können die Elemente DELAY und TIME getrennt voneinander eingestellt werden.

DELAY / TIME	**DELAY (Type&Prm1)** Dient zur Auswahl des Effekt-Typs im DELAY-Modul und steuert gleichzeitig Parameter 1.
d1↔d9	**Delay** Dieses Delay bietet eine maximale Verzögerung von 5.000 ms. Der Wert der rechten Ziffer steuert das Mischungsverhältnis zwischen Effekt-Sound und Originalsignal und den Feedback-Anteil.
t1↔t9	**Tape Echo** Dieser Effekt simuliert ein Tape-Echo mit einer Delay-Zeit bis 5.000 ms. Der Wert der rechten Ziffer steuert das Mischungsverhältnis zwischen Effekt-Sound und Originalsignal und den Feedback-Anteil.
A1↔A9	**Analog Delay** Dieser Effekt simuliert ein analoges Delay mit einer Delay-Zeit bis 5.000 ms. Der Wert der rechten Ziffer steuert das Mischungsverhältnis zwischen Effekt-Sound und Originalsignal und den Feedback-Anteil.
P1↔P9	**Ping Pong Delay** Hierbei handelt es sich um ein Ping-Pong-Delay, bei dem der Delay-Sound zwischen Links und Rechts wechselt. Der Wert der rechten Ziffer steuert das Mischungsverhältnis zwischen Effekt-Sound und Originalsignal und den Feedback-Anteil.
DELAY / TIME	**TIME (Prm2)** Steuert Parameter 2 im DELAY-Modul. Dieser Parameter ist in allen Effekt-Typen identisch.
1↔5.0	**Time** TAP Bestimmt die Delay-Zeit. Im Bereich von 10 – 1000 Millisekunden wird die Einstellung in Schritten von 10 ms (1 – 99, 1.0), über 1 Sekunde in Schritten von 100 ms (1.1 – 5.0) vorgenommen.

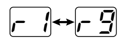
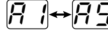
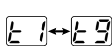
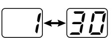


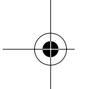
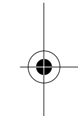


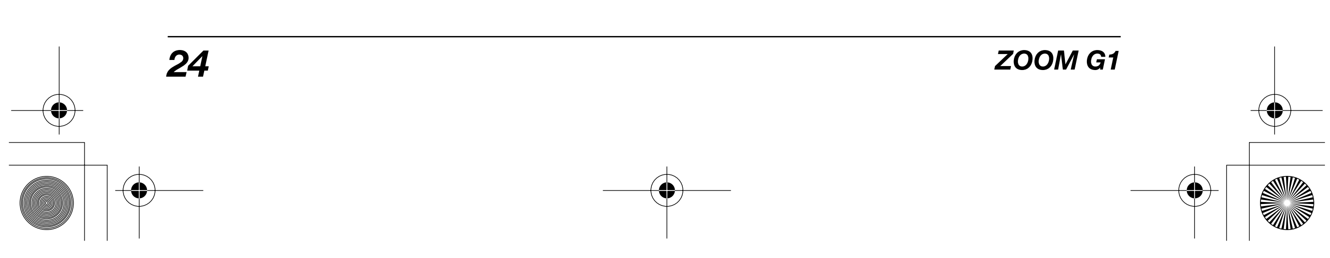




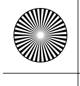
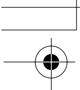
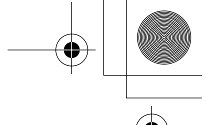
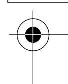



■REVERB-Modul

Die Effekte in diesem Modul simulieren verschiedene Reverb-Sounds. In diesem Modul können die Elemente REVERB und DECAY getrennt voneinander eingestellt werden.	
 	**REVERB (Type&Prm1)** Dient zur Auswahl des Effekt-Typs im REVERB-Modul und steuert gleichzeitig Parameter 1.
H 1↔H 9	**Hall** Dieses Reverb simuliert die Akustik einer Konzerthalle. Ein höherer Wert der rechten Ziffer erhöht das Mischungsverhältnis des Effektsignals in Bezug auf das Originalsignal.
 r 1↔r 9	**Room** Dieses Reverb simuliert die Akustik in einem Raum. Ein höherer Wert der rechten Ziffer erhöht das Mischungsverhältnis des Effektsignals in Bezug auf das Originalsignal.
S 1↔S 9	**Spring** Dieser Effekt simuliert einen Federhall. Ein höherer Wert der rechten Ziffer erhöht das Mischungsverhältnis des Effektsignals in Bezug auf das Originalsignal.
 A 1↔A 9	**Arena** Dieses Reverb simuliert die Akustik einer großen Halle (z.B. Sport-Arena). Ein höherer Wert der rechten Ziffer erhöht das Mischungsverhältnis des Effektsignals in Bezug auf das Originalsignal.
 t 1↔t 9	**Tiled Room** Dieses Reverb simuliert die Akustik in einem gekachelten Raum. Ein höherer Wert der rechten Ziffer erhöht das Mischungsverhältnis des Effektsignals in Bezug auf das Originalsignal.
	**DECAY (Prm2)** Steuert Parameter 2 im REVERB-Modul. Dieser Parameter ist in allen Effekt-Typen identisch.
 1↔30	**Decay** Steuert die Decay-Dauer.

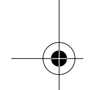
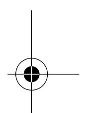





Preset-Pattern des G1

#	Pattern-Name	Taktmaß	#	Pattern-Name	Taktmaß	#	Pattern-Name	Taktmaß
1	8beat 1	4/4	15	FUNK 1	4/4	29	5per4 2	5/4
2	8beat 2	4/4	16	FUNK 2	4/4	30	LATIN	4/4
3	8beat 3	4/4	17	HIPHOP	4/4	31	BALLAD 1	4/4
4	8shuffle	4/4	18	R'nR	4/4	32	BALLAD 2	3/4
5	16beat 1	4/4	19	POP 1	4/4	33	BLUES 1	4/4
6	16beat 2	4/4	20	POP 2	4/4	34	BLUES 2	3/4
7	16shuffle	4/4	21	POP 3	4/4	35	JAZZ 1	4/4
8	ROCK	4/4	22	DANCE 1	4/4	36	JAZZ 2	3/4
9	HARD	4/4	23	DANCE 2	4/4	37	METRO 3	3/4
10	METAL 1	4/4	24	DANCE 3	4/4	38	METRO 4	4/4
11	METAL 2	4/4	25	DANCE 4	4/4	39	METRO 5	5/4
12	THRASH	4/4	26	3per4	3/4	40	METRO	
13	PUNK	4/4	27	6per8	3/4			
14	DnB	4/4	28	5per4 1	5/4			

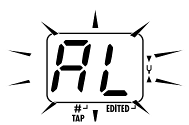



Wiederherstellen der Werkseinstellungen

In der Werkseinstellung sind die Patches im User-Bereich (A0 – d9) mit denen im Preset-Bereich (00 – 39) identisch. Auch nach dem Überschreiben der User-Patches können Sie den ursprünglichen Inhalt in einem Durchgang wiederherstellen (Funktion "All Initialize").

1. Schalten Sie das G1 ein, während Sie die Taste [STORE] gedrückt halten.

Die Anzeige „AL“ erscheint auf dem Display.

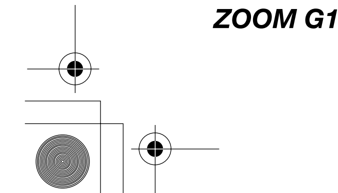
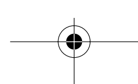
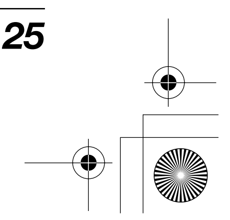


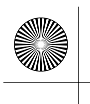
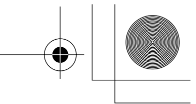
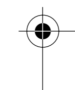
2. Drücken Sie erneut [STORE], um die Funktion "All initialize" auszuführen.

Alle Patches werden in die Werkseinstellung zurückgesetzt. Anschließend wechselt das Gerät in den Play-Modus. Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie anstelle von [STORE] die Taste RHYTHM [►/■].

ANMERKUNG

Wenn Sie All Initialize ausführen, werden alle neu erzeugten Patches, die im User-Bereich gespeichert wurden, gelöscht (überschrieben). Führen Sie diese Funktion entsprechend mit Vorsicht aus, um keine Patches zu verlieren, die Sie behalten möchten.



Spezifikationen

Effekt-Typen	54
Effekt-Module	Max. 8 Module gleichzeitig
Patch-Speicher	User-Bereich: 10 Patches x 4 Bänke = 40 Preset-Bereich : 10 Patches x 4 Bänke = 40 Insgesamt 80 Patches
Samplingfrequenz	96 kHz
A/D-Wandlung	24 Bit, 128-faches Oversampling
D/A-Wandlung	24 Bit, 128-faches Oversampling
Signalverarbeitung	32 Bit
Frequenzgang	20 Hz – 40 kHz +1.0 dB, -4.0 dB (an einer Last von 10 kOhm)
Display	2-stelliges 7-Segment-LED
Eingang	Standardmonoklinkenbuchse
Empfohlener Pegel	-20 dBm
Eingangsimpedanz	470 kOhm
Ausgang	Standardstereoklinkenbuchse (dient als Line- und Kopfhöreranschluss)
Maximaler Pegel	Line +3 dBm (an einer Ausgangslastimpedanz von 10 kOhm oder mehr) Phones 20 mW + 20 mW (an einer Last von 32 Ohm)
Steuereingang	Für FP02/FP01 oder FS01
Stromversorgung	
Netzteil	9 V DC, 300 mA (Innenleiter Minus) (ZOOM AD-0006)
Batterien	Vier IEC R6 Batterien (Typ AA), ungef. 12 Stunden Dauerbetrieb (mit Alkaline-Batterien)
Abmessungen	155 mm (T) x 136 mm (B) x 52 mm (H)
Gewicht	350 g (ohne Batterien)
Optionen	Expression-Pedal FP01/FP02 oder Fußschalter FS01

Fehlerbehebung

● **Kein Strom**

Lesen Sie "Einschalten" auf Seite 6.

● **Der Reverb-Effekt arbeitet nicht**

Während der Rhythmus-Pattern-Wiedergabe steht der Reverb-Effekt nicht zur Verfügung. Halten Sie die Wiedergabe dazu an (→ S. 11).

● **Patch-Umschaltung nicht möglich**

Wurde die Patch-Auswahl auf "pre-select" gestellt (→ S. 16)? Schalten Sie das Gerät aus und wieder ein, um wieder den Normalbetrieb zu aktivieren.

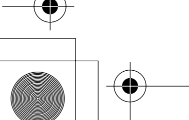
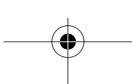
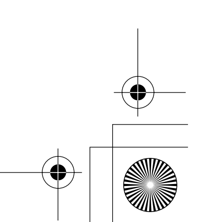
● **Hoher Nebengeräuschanteil**

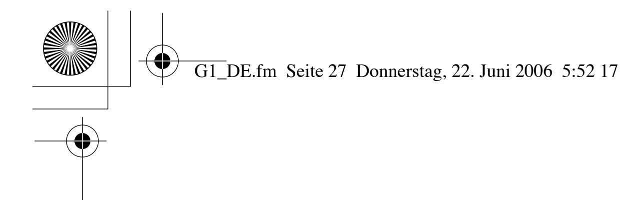
Verwenden Sie das ZOOM-Netzteil? Verwenden Sie ausschließlich Netzteile mit 9 V DC, 300 mA und innenliegendem Minusleiter (ZOOM AD-0006).

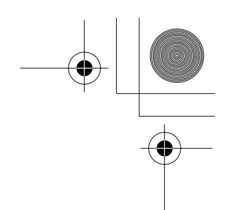
● **Kurze Betriebsdauer mit Batterien**

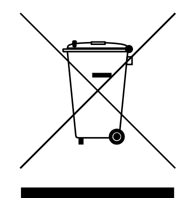
Verwenden Sie eventuell Mangan-Batterien? Mit Alkaline-Batterien ist ein Dauerbetrieb bis zu 12 Stunden möglich.









Disposal of Old Electrical & Electronic Equipment (Applicable in European countries with separate collection systems)
This symbol on the product or on its packaging indicates that this product shall not be treated as household waste. Instead it shall be handed over to the applicable collection point for the recycling of electrical and electronic equipment. By ensuring this product is disposed of correctly, you will help prevent potential negative consequences for the environment and human health, which could otherwise be caused by inappropriate waste handling of this product. The recycling of materials will help to conserve natural resources. For more detailed information about recycling of this product, please contact your local city office, your household waste disposal service or the shop where you purchased the product.



ZOOM Corporation
ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho,
Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan
Internetadresse: http://www.zoom.co.jp

G1 - 5002-1

